

Základní nauka o nepitelných lektvarech

Prozatím jsme probrali klasickou elementární alchymii, která vysvětluje práci s efekty. **Nyní se již dostáváme hlouběji a tím blíže k pochopení celé alchymie.** Nikdy jsme se zatím nezabývali otázkou, jak to, že lektvar v sobě jen tak udrží nějaký efekt, proč efekty v kladném roztoku reagují jinak než v záporném atd. Vše má své důvody a opodstatnění, které se vám nyní pokusím vysvětlit.

Ve všem kolem nás proudí energie, pokud víme jak s touto energií pracovat, můžeme jí využít v náš prospěch. Tato energie se projevuje v různých formách a tvarech. V živých organizmech většinou, kromě primárních funkcí, podporuje jejich specifické prvky, díky kterým si tyto vlastnosti organismus udrží. **U bylin například, je vždy podporován určitý prvek, díky kterému je bylina jedinečná. My tento prvek poté vnímáme skrze hlavní efekty byliny.**

Ani jeden nepitelný lektvar se nedá pít, musí být označeno!!!!

Esence

Pro nás je teď ale důležité, jak se energie vůbec do byliny dostane. V tomto případě, jako přenašeč slouží samotná země. To je taky jedena ze základních esencí, které vám teď vysvětlím. **Základní kámen úrazu byl v tom, že pokud jsme chtěli nějaký efekt v lektvaru udržet, museli jsme mu dodávat energii, jinak efekt zanikl.** Proto se první z nás vydali hledat hlouběji, a objevili, jak se tato energie vlastně přenáší.

Momentálně jsou známy **čtyři prostředí pro přenášení energie** a to země, voda, vzduch a poslední objevený element na přenášení energie byl kupodivu kov. Těmito prostředími se energie může šířit a může v ní existovat, to byl první důležitý poznatek. Zjistili jsme prostředí, ve kterém energie může existovat, teď ještě potřebujeme tuto energii uskladnit pro pozdější využití.

To už však takový problém nebyl, jakmile byly známy způsoby přenášení, jeden z nejlepších alchymistů té doby přišel na roztok, který nazval **esence**. Vy ho teď již znáte jako **neutrální roztok**. Tento roztok se dokázal navázat na určité prostředí, ve kterém stabilizoval množství energie a dokázal jej opět uvolnit, pokud byl roztok dlouhodoběji vystaven jinému prostředí. Byl to veliký objev a díky tomu se dnes můžeme zabývat alchymii, tak jak jí známe.

K tomuto roztoku je tedy třeba ještě část určitého prostředí, ve kterém energie může existovat. Podle toho s jakým druhem jí svážeme, takové bude mít později vlastnosti na určité efekty. Můžeme tedy vytvořit **Esenci vody, esenci vzduchu, esenci země a esenci kovu**. Spojení probíhá tak, že vezmeme danou část prostředí, stačí opravdu malá část, jelikož celkově má prostředí velkou energetickou kapacitu a smícháme v baňce s roztokem pomocí odstředivé síly. Díky tomu nám poté vznikne potřebná esence. **U esence vzduchu se nejčastěji používá kouř, který se vpraví do baňky.** Vzduch totiž musí mít určitou teplotu, aby se navázal na roztok.

Esenci vody všichni už důvěrně znáte, používá se při tvorbě elementárních lektvarů. Jelikož se ukázalo, že spojení s vodou je nezjednoduší a nejefektivnější, došlo k vylepšení roztoku na kladný a záporný, který znáte dnes. **Ukázalo se, že v každém prostředí, má energie trošičku odlišné vlastnosti a formu.** Většinou podobné, ale nemusí tomu vždy tak být. Proto budeme mít například léčivá bylina trochu jiné vlastnosti v esenci země než v esenci vody. Také se ukázalo, že v některém prostředí je forma energie pro některé efekty úplně nevhodná a proto se nám s ní zatím nedaří pracovat.

Vlastnosti bylin dle esence

Rostliny a houby	Voda	Vzduch	Země	Kov
Léčivá bylina	<i>Léčení, energie</i>	<i>Léčení</i>	<i>K</i>	-
Měsíční bylina	<i>Energie, intoxikace</i>	<i>Intoxikace</i>	<i>P</i>	-
Ohnivá kopřiva	<i>Chtíč, hluch/slep</i>	<i>Chtíč</i>	<i>N</i>	<i>Chtíč</i>
Dračí kořen	<i>Ochrana, vyléčení</i>	<i>Ochromení</i>	<i>Ca</i>	-
Královský šťovík	<i>Libovolný efekt</i>	<i>Spánek</i>	<i>Libovolný efekt</i>	<i>Spánek</i>
Ranní rosa (houba)	<i>Otrava, halucinace</i>	<i>Otrava</i>	<i>S</i>	<i>Otrava</i>
Otrokův chléb (houba)	<i>Spánek, závislost</i>	<i>Halucinace</i>	<i>S</i>	<i>Halucinace</i>

Reakce

Pro přípravu nepitelných lektvarů se užívá pouze neutrální roztok. Kladné a záporné roztoky z elementární alchymie zde použít nelze. Tyto roztoky nemají tak dobrou vazbu s prostředím jako neutrální roztok. U esence vody vazba probíhá nejsnadněji, a proto lze u elementární alchymie užít kladné a záporné roztoky.

Zatím není známo jak kombinovat esence mezi sebou, pokusy s tímto skončili vždy neúspěchem a většinou i smrtí. Pro úpravu určité esence, platí podobná pravidla jako u elementární alchymie. **Efekty se mohou opět kombinovat, ale vždy se zde kombinují maximálně 2 efekty, více efektů esence vzduchu, země a kovu neunes.** Je to způsobeno větším množstvím energie, potřebné k vazbě s daným prostředím. Energie je pak uchována v lektvaru v jiné formě, která nedokáže udržet tolik efektů, jako v elementární alchymii. **Díky tomu však mají lektvary trochu jiné účinky a různé způsoby aplikace.**

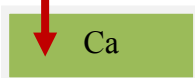
Ačkoliv neutrální roztok v elementární alchymii udržel až tři efekty, zde tomu tedy tak není. **Roztok zde udrží maximálně jeden efekt, jinak započne reakce.** Způsob reakce je oproti ostatním typům lektvarů velice jednoduchý a je znázorněn níže. Pokud tedy do roztoku přidám jeden efekt, pouze se mi tam udrží, pokud přidám dva, nastane reakce. Reakce nastává vždy pouze při kombinaci efektů. **Kombinovat jdou pouze základní efekty, pokročilé efekty se zatím zkombinovat nepodařilo.** Základní efekty můžu používat i z již hotových nepitelných lektvarů, je však potřeba užít **katalyzátor** stejně jako v elementární alchymii.

Reakce esence země v neutrálním roztoku

Ohnivá kopřiva
efekt: *N (Dusík)*



Dračí kořen
efekt: *Ca (Vápník)*



Výsledkem reakce je **ledek**, což je velmi dobré hnojivo pro farmáře

Esence vzduchu

I když jsou některé efekty stejné jako u elementární magie, liší se v základu ve své aplikaci. **Tyto lektvary se aplikují přímo na kůži.** Při aplikaci na kůži musí dojít přímo ke kontaktu s kůží. **Pokročilé efekty se aplikují, kromě kůže i vdechem v rádiusu 2m.** Rozsah neviditelného oblaku je kružnice o průměru 2m z bodu, kde byl lektvar aplikován.

Rostliny a houby	Voda	Vzduch	Země	Kov
Léčivá bylina	<i>Léčení, energie</i>	<i>Léčení</i>	<i>K</i>	-
Měsíční bylina	<i>Energie, intoxikace</i>	<i>Intoxikace</i>	<i>P</i>	-
Ohnivá kopřiva	<i>Chtíč, hluch/slep</i>	<i>Chtíč</i>	<i>N</i>	<i>Chtíč</i>
Dračí kořen	<i>Ochrana, vyléčení</i>	<i>Ochromení</i>	<i>Ca</i>	-
Královský šťovík	<i>Libovolný efekt</i>	<i>Spánek</i>	<i>Libovolný efekt</i>	<i>Spánek</i>
Ranní rosa (houba)	<i>Otrava, halucinace</i>	<i>Otrava</i>	<i>S</i>	<i>Otrava</i>
Otrokův chléb (houba)	<i>Spánek, závislost</i>	<i>Halucinace</i>	<i>S</i>	<i>Halucinace</i>

Kombinace efektů esence vzduchu

Halucinace

- *Halucinace* - Slabý opar halucinace
- *Chtíč* - 0
- *Intoxikace* - Slabý opar halucinace
- *Léčení* - 0
- *Ochromení* - 0
- *Otrava* - 0
- *Spánek* - Náměsíční spánek

Ochromení

- *Halucinace* - 0
- *Chtíč* - 0
- *Intoxikace* - Slabý opar ochromení
- *Léčení* - Vyléčení ochromení
- *Ochromení* - Slabý opar ochromení
- *Otrava* - Otrava II
- *Spánek* - 0

Chtíč

- *Halucinace* - 0
- *Chtíč* - Chtíč II
- *Intoxikace* - Slabý opar nadřzenosti
- *Léčení* - Vyléčení chtíče
- *Ochromení* - 0
- *Otrava* - 0
- *Spánek* - Erotický spánek

Otrava

- *Halucinace* - 0
- *Chtíč* - 0
- *Intoxikace* - Otrava III
- *Léčení* - Vyléčení otravy
- *Ochromení* - Otrava II
- *Otrava* - Otrava III
- *Spánek* - Zhoubný spánek

Intoxikace

- *Halucinace* - Slabý opar halucinace
- *Chtíč* - Slabý opar nadřzenosti
- *Intoxikace* - Otrava II
- *Léčení* - 0
- *Ochromení* - Slabý opar ochromení
- *Otrava* - Otrava III
- *Spánek* - Slabý opar spánku

Spánek

- *Halucinace* - Náměsíční spánek
- *Chtíč* - Slabý opar nadřzenosti
- *Intoxikace* - Slabý opar spánku
- *Léčení* - Léčebný spánek
- *Ochromení* - 0
- *Otrava* - Zhoubný spánek
- *Spánek* - Spánek II

Léčení

- *Halucinace* - 0
- *Chtíč* - Vyléčení chtíče
- *Intoxikace* - 0
- *Léčení* - Vyléčení
- *Ochromení* - Vyléčení ochromení
- *Otrava* - Vyléčení otravy
- *Spánek* - Léčebný spánek

Popsané efekty esence vzduchu

Při aplikaci pokročilých lektvarů **neviditelný oblak na místě vydrží asi 10s**, poté se rozplyne neškodně do okolí. Každopádně dotyčný, kdo tenhle pokročilý lektvar aplikuje je pochopitelně zasažen taky, pokud není nějak ochráněn lektvarem či kouzlem.

Lektvary musí být označeny ještě svoji vlastní průvodkou (základní, pokročilé) vysvětlující aplikaci lektvaru.

Základní efekty esence vzduchu

- Halucinace
- Chtíč
- Intoxikace
- Léčení
- Ochromení
- Otrava
- Spánek

Základní

- **Halucinace**

Postavě, která je postižena halucinací, se před očima začnou zjevovat nepravdivé, ale velice živé obrazy (které si může vymyslet, pokud vám je někdo nevukne – neřekne). Tento stav trvá 2 minuty. Nelze použít v boji, postava ohrožená na životě se z efektu ihned probírá.

- **Chtíč**

Postava je lehce nadřena. Pokud má možnost pokusí se uspokojit své choutky, ale pokud ne, nebude dělat moc velké problémy a tento stav s rukama v klíně přečká. Rozhodně bude využívat příležitosti ke svádění a podlézání. Stav trvá 5 min. Nelze použít v boji, postava ohrožená na životě se z efektu ihned probírá.

- **Intoxikace**

Intoxikovaný hráč to asi přehnal s trávou z bažin :-). Všechny problémy mu odpluly po vodě, je klidný, vyrovnaný, až moc přátelský a přítulný. Stav trvá asi 2 minuty (lze prodloužit dle typu trávy z bažin).

- **Léčení**

Vyléčí postavě jedno lehké zranění. Všechna vyléčení se hrají jako regenerace, nejsou instantní a trvají vždy cca 10s.

- **Ochromení**

Po aplikování tohoto lektvaru je postava zbavena smyslů zraku, sluchu a řeči. Tento stav trvá 2 min, poté pomine. Nelze použít v boji. Větší bojová šarvátka postavu z efektu probere.

- **Otrava**

Otráví postavu. Postavě je následující půl hodinu špatně, zvrací a má průjem. Je bílá a občas padá na zem. Po půl hodině vypadá otrávený už lépe, ale stále občas ventiluje své tekutiny. Po hodině je postava uzdravena a již jí je dobře. Stav trvá celkem 1 hodinu.

- **Spánek**

Jedná se o popis běžného spánku. Postava dostává sražení a na zemi usne hlubokým spánkem, ze kterého ji pomocí RP dokáže jakýkoliv hráč probudit. Spánek trvá asi 2 minuty a je jen na hráči, za jak hluboký ho považuje, ale měl by si vždy s probouzením dát na čas. Nelze použít v boji, postava ohrožená na životě se z efektu ihned probírá.

Pokročilé efekty esence vzduchu

- Erotický spánek
- Chtíč II
- Léčebný spánek
- Náměsíční spánek
- Otrava II
- Otrava III
- Slabý opar halucinace
- Slabý opar nadřzenosti
- Slabý opar ochromení
- Slabý opar spánku
- Spánek II
- Vyléčení
- Vyléčení chtíče
- Vyléčení ochromení
- Vyléčení otravy
- Zhoubný spánek

Pokročilé

- **Erotický spánek**

Postava usíná hlubokým spánkem, ze kterého ji pomocí RP dokáže jakýkoliv hráč probudit. Spánek trvá asi 5 minut. Ve spánku se jí zdají divoké a živé erotické sny, které částečně prožívá. Nelze použít v boji, postava ohrožená na životě se z efektu ihned probírá.

- **Chtíč II**

Tento efekt zajišťuje 5 min absolutní chuť k pohlavnímu styku. Dotyčný se nenechá ničím odradit a uspokojí se, kde může i přes protesty okolí. Nelze použít v boji, postava ohrožená na životě se z efektu ihned probírá.

- **Léčebný spánek**

Jedná se o popis běžného spánku. Postava dostává sražení a na zemi usne hlubokým spánkem, ze kterého ji pomocí RP dokáže jakýkoliv hráč probudit. Spánek trvá cca 5 min, a pokud není postava nikým probuzena (hlasité zvuky, dotyky), vyléčí si všechna fyzická zranění (lehká a těžká)

- **Náměsíční spánek**

Jedná se o popis běžného spánku. Postava dostává sražení a na zemi usne hlubokým spánkem, ze kterého ji pomocí RP dokáže jakýkoliv hráč probudit. Spánek trvá cca 5 min. Při tomto spánku, prožívá velice živý sen a cestuje po svém okolí. Nelze použít v boji, postava ohrožená na životě se z efektu ihned probírá.

- **Otrava II**

Otrava se projevuje až po 15min. Dotyčnému se točí hlava a nemůže chodit rovně. Není mu špatně, ale moc dobře neslyší ani nevidí. Po půl hodině tohoto stavu postava dostává stav slepota nebo hluchota (může si vybrat), který po 15 min odezní. Postava je pak z otravy II vyléčena, ale získává efekt únava a měla by si odpočinout. (Popisy všech stavů jsou vyvěšeny na nástěnce u podia)

- **Otrava III**

Tato otrava účinkuje ihned po vypití. Dotyčnému je napřed 30 min špatně, motá se a nemůže se moc obratně pohybovat. Poté upadne do jakéhosi koma, a není ho možné ničím vzbudit. Velice se potí a rychle dýchá, ale není schopný komunikace kromě náhodných výkřiků. Občas se může i na pár minut probudit a chvíli komunikovat než opět usne. Pokud mu nebude do 1h podána protilátka, dotyčný umírá. (Vyléčit lze lektvarem, či magií)

- **Slabý opar halucinace**

Po aplikaci vytvoří v okruhu 2m slabý opar, který není vidět. Všechny postavy v tomto okruhu dostávají halucinaci. Postavě, která je postižena halucinací, se před očima začnou zjevovat nepravdivé, ale velice živé obrazy (které si může vymyslet, pokud vám je někdo nevnukne – neřekne). Opar se na místě drží cca 2 min, pak se rozplyne. Tento efekt na postavách odezní do 5minut po aplikaci lektvaru. Nelze použít v boji, postava ohrožená na životě se z efektu ihned probírá.

- **Slabý opar nadřzenosti**

Po aplikaci vytvoří v okruhu 2m slabý opar, který není vidět. Všechny postavy v tomto okruhu začnou být sexuálně nadřzeny. Budou využívat příležitosti ke svádění a podlézání. Opar se na místě drží cca 2 min, pak se rozplyne. Tento efekt na postavách odezní do 5 minut po aplikaci lektvaru. Nelze použít v boji, postava ohrožená na životě se z efektu ihned probírá.

- **Slabý opar ochromení**

Po aplikaci vytvoří v okruhu 2m slabý opar, který není vidět. Všechny postavy v tomto okruhu jsou ochromeny. Postavy jsou zbaveny smyslů zraku, sluchu a řeči. Tento stav trvá 5 min, poté pomine. (Doporučují se ucpávky do uší a páska přes oči). Opar se na místě drží cca 2 min, pak se rozplyne. Nelze použít v boji. Větší bojová šarvátka postavu z efektu probere.

- **Slabý opar spánku**

Po aplikaci vytvoří v okruhu 2m slabý opar, který není vidět. Všechny postavy v tomto okruhu dostanou stav spánek. Postava na zemi usne hlubokým spánkem, ze kterého ji pomocí RP dokáže jakýkoliv hráč probudit. Spánek trvá asi 5 minut a je jen na hráči, za jak hluboký ho považuje, ale měl by si vždy s probouzením dát na čas. Opar se na místě drží cca 2 min, pak se rozplyne. Nelze použít v boji, postava ohrožená na životě se z efektu ihned probírá.

- **Spánek II**

Jedná se o popis běžného spánku. Postava dostává Sražení a na zemi usne hlubokým spánkem, ze kterého ji nejde normálními způsoby vůbec probudit. Probudit lze pouze lektvarem nebo magií. Spánek trvá asi 5 minut a po probuzení bude dotyčný zmaten a dezorientován. Nelze použít v boji. Větší bojová šarvátka postavu z efektu probere.

- **Vyléčení**

Vyléčí postavě jedno lehké nebo těžké zranění. Také vyléčí základní efekt otrava a magický efekt Nemoc. Všechna vyléčení se hrají jako regenerace, nejsou instantní a trvají vždy cca 10s.

- **Vyléčení chtíče**

Po aplikaci vyléčí efekt chtíč. (Neléčí efekt chtíč II) Všechna vyléčení se hrají jako regenerace, nejsou instantní a trvají vždy cca 10s.

- **Vyléčení ochromení**

Po aplikaci vyléčí efekt ochromení. (Neléčí efekt ochromení II) Všechna vyléčení se hrají jako regenerace, nejsou instantní a trvají vždy cca 10s.

- **Vyléčení otravy**

Po vypití vyléčí postavě efekty Otrava I a II. Všechna vyléčení se hrají jako regenerace, nejsou instantní a trvají vždy cca 10s.

- **Zhoubný spánek**

Postava upadá do spánku, pokud není do 5 minut nikým probuzena, probudí se hrozně zpocená a unavená, není jí vůbec dobře. Pokud jí není do půl hodiny poddán lék na otravu II a lepší, zemře. Pokud spánek bude přerušen, otrava se neprojeví. Přerušit spánek jde normálními způsoby. Nelze použít v boji. Větší bojová šarvátka postavu z efektu probere.

Esence země

Rostliny a houby	Voda	Vzduch	Země	Kov
Léčivá bylina	<i>Léčení, energie</i>	<i>Léčení</i>	<i>K</i>	-
Měsíční bylina	<i>Energie, intoxikace</i>	<i>Intoxikace</i>	<i>P</i>	-
Ohnivá kopřiva	<i>Chtíč, hluch/slep</i>	<i>Chtíč</i>	<i>N</i>	<i>Chtíč</i>
Dračí kořen	<i>Ochrana, vyléčení</i>	<i>Ochromení</i>	<i>Ca</i>	-
Královský šťovík	<i>Libovolný efekt</i>	<i>Spánek</i>	<i>Libovolný efekt</i>	<i>Spánek</i>
Ranní rosa (houba)	<i>Otrava, halucinace</i>	<i>Otrava</i>	<i>S</i>	<i>Otrava</i>
Otrokův chléb (houba)	<i>Spánek, závislost</i>	<i>Halucinace</i>	<i>S</i>	<i>Halucinace</i>

V zemi se energie chová poněkud jinak, většinou se vstřebává do určitých prvků, které půda obsahuje, proto můžeme z jednotlivých rostlin pomocí esence půdy dostat určité prvky potřebné pro růst rostlin a stromů. **Objevení této esence bylo velmi výhodně hlavně ve farmaření, kde díky tomu mohou farmáři lépe pěstovat své rostlinky.**

K výrobě lektvarů u esence země může alchymista použít přímo určité příměsi natěžené v dole. Postup je pak takový, že natěženou příměsí nahradí určitou bylinu. Do lektvaru se pak přidá stejným způsobem jako bylina pouze natěžená příměs s roztokem a částí prostředí země (trocha hlíny).

Všechny prvky předávají při aplikaci daný prvek do půdy, to se hodí především farmářům na farmách a tato esence se především používá jako **hnojiva**.

Prvek ledek, který je považován za nejlepší hnojivo, můžeme využít kromě farmaření také dalším způsobem. Při kombinaci se sírou a dřevěným uhlím, se z něj dá vytvořit střelný prach, který je základním kamenem všech palných zbraní, výbušnin a dalších nebezpečných výtvorů.

Lektvary musí být označeny ještě svoji vlastní průvodkou vysvětlující aplikaci lektvaru

Kombinace efektů esence země

Dusík (N)

- $N - KNO_3$
- $K - KNO_3$
- $P - KNO_3$
- $Ca - KNO_3$
- $S - 0$

Fosfor (P)

- $N - KNO_3$
- $K - Ca$
- $P - N$
- $Ca - 0$
- $S - 0$

Síra (S)

- $N - 0$
- $K - 0$
- $P - 0$
- $Ca - KNO_3$
- $S - KNO_3$

Draslík (K)

- $N - KNO_3$
- $K - N$
- $P - Ca$
- $Ca - 0$
- $S - 0$

Vápník (Ca)

- $N - KNO_3$
- $K - 0$
- $P - 0$
- $Ca - N$
- $S - KNO_3$

Popis základních efektů esence země

- Dusík (N)
- Draslík (K)
- Fosfor (P)
- Vápník (Ca)
- Síra (S)
- Ledek (KNO₃)

- **Dusík (N)**

Tento prvek podporuje tvorbu nových výhonků a tedy růst rostlin. Potřebuje ho každá rostlina, jelikož dusík je nedílnou součástí všech živých organismů. Jedna lahvička vystačí na dvě pohnojení. (půlka lahvičky přičte N)

- **Draslík (K)**

Tento prvek zpevňuje pletiva rostlin a zvyšuje odolnost rostliny proti chorobám a škůdcům. Proto je spousta farmářů vyhledávaná a jistě za toto hnojivo náležitě zaplatí.

- **Fosfor (P)**

Tento prvek zajišťuje zdravý vývin kořenů a vyžrávání plodů a semen. Díky tomu je potřeba u menších či okrasných rostlin

- **Vápník (Ca)**

Tento prvek působí nepřímo na výživu rostlin a její celkový zdravotní stav. Většina rostlin ke svému růstu vápník nepotřebuje, výjimku tvoří pouze velké rostliny, u kterých hrozí velké riziko nákazy chorobou či škůdci.

- **Síra (S)**

Tento prvek je v malém obsahu rostlinám prospěšný. Rostliny ho dokonce potřebují ke svému vývinu. Podporuje vývin listů a vstřebávání dalších živin, avšak v každé půdě, i použité je ho vždy dostatek, proto nepotřebuje doplňovat. Naopak pokud je v půdě tohoto prvku příliš, dochází k rychlému opadávání listů rostlin a následně k jejich záhybnosti. **Pokud je tento prvek uměle přidán do půdy, rostliny pěstované na této půdě vždy umírají v půlce svého vývinu a to do chvíle, dokud není prvek z půdy odstraněn.**

- **Ledek (KNO₃)**

Tento prvek neboli dusičnan draselný vzniká díky započnuté reakci síry s dusíkem, či Vápníkem. Sám o sobě je ledek výborným hnojivem, jelikož **při vložení do půdy obnoví každý z prvků, který v sobě má (P, K, Ca, N)**. Pokud půda již daný prvek obsahuje, nic se nezmění a přebytečné živiny se z půdy odplaví. Také se díky ledku můžeme zbavit nadbytku síry v půdě, kterou na sebe váže a vyplavuje spolu s přebytečnými živinami.

Esence kovu

Rostliny a houby	Voda	Vzduch	Země	Kov
Léčivá bylina	<i>Léčení, energie</i>	<i>Léčení</i>	<i>K</i>	-
Měsíční bylina	<i>Energie, intoxikace</i>	<i>Intoxikace</i>	<i>P</i>	-
Ohnivá kopřiva	<i>Chtíč, hluch/slep</i>	<i>Chtíč</i>	<i>N</i>	<i>Chtíč</i>
Dračí kořen	<i>Ochrana, vyléčení</i>	<i>Ochromení</i>	<i>Ca</i>	-
Královský šťovík	<i>Libovolný efekt</i>	<i>Spánek</i>	<i>Libovolný efekt</i>	<i>Spánek</i>
Ranní rosa (houba)	<i>Otrava, halucinace</i>	<i>Otrava</i>	<i>S</i>	<i>Otrava</i>
Otrokův chléb (houba)	<i>Spánek, závislost</i>	<i>Halucinace</i>	<i>S</i>	<i>Halucinace</i>

Tato esence je ze všech zatím nejméně probádaná. K jejímu objevení došlo nedávno a moc se bohužel nepokročilo. Zatím se zjistilo, že **při použití železné rudy, se následně esence kovu může aplikovat na nějaký menší předmět ze stejného materiálu**. Základní i pokročilá esence se udrží na povrchu předmětu následující **1h** a pokud přijde do kontaktu s kůží je efekt aplikován. Efekt je aplikován pouze jednou, poté esence vyprchá. Toto je nejméně účinný způsob přenosu energie a hodně je jí u tohoto procesu zmařeno. Pokud do lektvaru přidáme tedy železnou rudu, můžeme lektvar aplikovat na **menší předměty, které obsahují kov**. **Lektvar se dá také aplikovat na dýky**, na větších zbraních se lektvar neudrží.

Do lektvaru můžeme spolu se železnou rudou přidat i nějaký jiný prvek (tabák, jídlo, dřevo atd...). Díky tomu se dokáže lektvar udržet i na povrchu předmětu přidaného prvku. Opět ale pouze do velikosti cca dýky. Také se na nich **efekt udrží pouze 30 min, jelikož vazba není tak silná**.

Při kombinaci dvou královských šťovíků, či královského šťovíku s jakoukoliv houbou, může vzniknout mocný **soustředný lektvar**. Který napomáhá směřování energie při rituálech a je mágy poměrně žádaný. Aby nevznikl klasický efekt spánku II je nutno při míchání lektvaru použít **katalyzátor**.

Lektvary musí být označeny ještě svoji vlastní průvodkou vysvětlující aplikaci lektvaru

Kombinace efektů esence kovu

Halucinace

- *Halucinace* – Halucinace II
- *Chtíč* – 0
- *Otrava* - 0
- *Spánek* – Náměsíční spánek /
Soustředný lektvar

Otrava

- *Halucinace* – 0
- *Chtíč* – Chtíč II
- *Otrava* – Otrava III
- *Spánek* – Zhoubný spánek /
Soustředný lektvar

Chtíč

- *Halucinace* – 0
- *Chtíč* – Chtíč II
- *Otrava* - 0
- *Spánek* – Erotický spánek

Spánek

- *Halucinace* – Náměsíční spánek
- *Chtíč* – Erotický spánek
- *Otrava* – Zhoubný spánek
- *Spánek* – Spánek II / Soustředný
lektvar

Popis základních efektů esence kovu

- Halucinace
- Chtíč
- Otrava
- Spánek

Základní

- **Halucinace**

Postavě, která je postižena halucinací, se před očima začnou zjevovat nepravdivé, ale velice živé obrazy (které si může vymyslet, pokud vám je někdo nevnukne – neřekne). Tento stav trvá 20s.

- **Chtíč**

Postava je lehce nadržena. Pokud má možnost pokusí se uspokojit své choutky, ale pokud ne, nebude dělat moc velké problémy a tento stav s rukama v klíně přečká. Rozhodně bude využívat příležitosti ke svádění a podlézání. Stav trvá 5 min.

- **Otrava**

Otráví postavu. Postavě je následující půl hodinu špatně, zvrací a má průjem. Je bílá a občas padá na zem. Po půl hodině vypadá otrávený už lépe, ale stále občas ventiluje své tekutiny. Po hodině je postava uzdravena a již jí je dobře. Stav trvá celkem 1 hodinu.

- **Spánek**

Jedná se o popis běžného spánku. Postava dostává sražení a na zemi usne hlubokým spánkem, ze kterého ji pomocí RP dokáže jakýkoliv hráč probudit. Spánek trvá asi 2 minuty a je jen na hráči, za jak hluboký ho považuje, ale měl by si vždy s probouzením dát na čas. Nelze použít v boji, postava ohrožená na životě se z efektu ihned probírá.

Popis pokročilých efektů esence kovu

- Erotický spánek
- Halucinace II
- Chtíč II
- Náměsíční spánek
- Otrava III
- Spánek II
- Zhoubný spánek

Pokročilé

- **Erotický spánek**

Postava usíná hlubokým spánkem, ze kterého ji pomocí RP dokáže jakýkoliv hráč probudit. Spánek trvá asi 5 minut. Ve spánku se jí zdají divoké a živé erotické sny, které částečně prožívá. Nelze použít v boji, postava ohrožená na životě se z efektu ihned probírá.

- **Halucinace II**

Postavě, která je postižena halucinací, se před očima začnou zjevovat nepravdivé, ale velice živé obrazy (které si může vymyslet, pokud vám je někdo nevnukne – neřekne). Do těchto představ se snažíte zapojit i své okolí a nevěříte, že oni je nevidí. Jsou příliš živé. Tento stav trvá 1 minutu.

- **Chtíč II**

Tento efekt zajišťuje 5 min absolutní chuť k pohlavnímu styku. Dotyčný se nenechá ničím odradit a uspokojí se, kde může i přes protesty okolí. Nelze použít v boji, postava ohrožená na životě se z efektu ihned probírá.

- **Náměsíční spánek**

Jedná se o popis běžného spánku. Postava dostává sražení a na zemi usne hlubokým spánkem, ze kterého ji pomocí RP dokáže jakýkoliv hráč probudit. Spánek trvá cca 5 min. Při tomto spánku, prožívá velice živý sen a cestuje po svém okolí. Nelze použít v boji, postava ohrožená na životě se z efektu ihned probírá.

- **Otrava III**

Tato otrava účinkuje ihned po vypití. Dotyčnému je napřed 30 min špatně, motá se a nemůže se moc obratně pohybovat. Poté upadne do jakéhosi koma, a není ho možné ničím vzbudit. Velice se potí a rychle dýchá, ale není schopný komunikace kromě náhodných výkřiků. Občas se může i na pár minut probudit a chvíli komunikovat než opět usne. Pokud mu nebude do 1h podána protilátka, dotyčný umírá. (Vyléčit lze lektvarem, či magií)

- **Spánek II**

Jedná se o popis běžného spánku. Postava dostává sražení a na zemi usne hlubokým spánkem, ze kterého ji nejde normálními způsoby vůbec probudit. Probudit lze pouze lektvarem nebo magií. Spánek trvá asi 5 minut a po probuzení bude dotyčný zmaten a dezorientován. Nelze použít v boji. Větší bojová šarvátka postavu z efektu probere.

- **Soustředný lektvar**

Tento lektvar napomáhá směřování energie při magických rituálech a obecně při práci s energií. Energie je díky němu přenášena bezetrátově a bezpečně. Tento lektvar je vyhledávaný především kvůli tvorbě zbraní z magické rudy.

- **Zhoubný spánek**

Postava upadá do spánku, pokud není do 5 minut nikým probuzena, probudí se hrozně zpocená a unavená, není jí vůbec dobře. Pokud jí není do půl hodiny podán lék na otravu II a lepší, zemře. Pokud spánek bude přerušen, otrava se neprojeví. Přerušit spánek jde normálními způsoby. Nelze použít v boji. Větší bojová šarvátka postavu z efektu probere.